

22490 Calculino

Nyttigt för:



räkning av antal, första lösandet av räkneuppgifter, matchning



igenkänning, benämning och sortering av färger



finmotorik genom att stoppa träpinnar i hål



språkutveckling genom sortering och hopsamling av träpinnar



kunskap om hur bläckfisken och hans vänner lever.

Ålder: 4+

Spelare: 1–4

Speltid: 10–20 min.

Spelutvecklare

Martin Nedergaard Andersen bor med fru och två barn i Köpenhamn. År 2007 vann hans första lanserade spel "Family Game of the Year" Award i Danmark. Hans därpå följande spel, som han utvecklat tillsammans med sin femåriga dotter, fick "Children's Game of the Year" Award i Danmark. Sedan 2011 är han spelutvecklare på heltid och har under 3 år lanserat 84 spel. År 2012 belönades Martin Nedergaard Andersen med "Rising Star Designer" TAGIE-Award i Chicago. Vid sidan om spelutvecklingen skriver han böcker med roliga citat av barn och därtill reseböcker. Dessutom undervisar han som docent MBA-studenter.

"Calculino" är hans första spel för beleduc.

Innehåll:

- 4 hålräddor av trä
- 78 träpinnar (24 blå, 24 gula, 24 röda och 2 reservpinnar av varje färg)
- 3 siffertärningar
- 3 färgtärningar
- 3 filtorgar

Spelidé:

Det stora havet har många stora och små innevånare. Till dem hör också den åttaarmade bläckfisken "Calculino" och de vackra sjöstjärnorna, som prunkar i tre olika färger. Helst av allt solar de sig på bojarna som finns överallt i havet. Calculino har redan sett mycket av det stora havet och känner därför också till de vackraste bojplatserna. Han har berättat mycket för sjöstjärnorna om detta, och nu vill han också föra dem dit och sedan hem igen. Under resan kan han alltid med sina sugkoppar föra med sig fyra sjöstjärnor av varje färg. Hjälpl Calculino att så snabbt som möjligt ta ombord fyra blå, fyra gula och fyra röda sjöstjärnor för att börja den långa resan över havet.

Basvariant

Spelförberedelse

De blå, gula och röda träpinnarna läggs sorterade efter färg i de tre filtorgarna. Varje spelare får en hålrädda med bläckfisken "Calculino". Färgtärningarna läggs på bordet. Siffertärningarna används inte i denna spelvariant. Varje spelare tar sex träpinnar av varje färg (6 blå, 6 gula, 6 röda) ur filtorgarna, så att alla har samma antal träpinnar. Med dem fyller alla spelare på valfritt sätt hålräden över vattenytan på sin hålrädda.

Därvidlag är det inte tillåtet att förse ett avsnitt (1–6) med enbart en färg. Den spelare som sist såg en bläckfisk får börja. Spelet går medsols.

Hålrädans konstruktion

Över vattenytan befinner sig en hålrädd, som är indelad i tre avsnitt med siffror från ett till sex och tärningsbilder. Bojarna förtydligar indelningen i tre avsnitt och förenklar senare placering av tärningarna. Över hålräden finns samma bilder som på tärningarna. Under raden finns siffrorna utskrivna.

I vattnet finns bläckfisken "Calculino". Hans fångstarmar skall under spelets gång fyllas, och de har plats för fyra blå, fyra gula och fyra röda träpinnar.

Spelets gång

Efter det att hålräden har fyllts med det föreskrivna antalet träpinnar, kan spelet börja. Den första spelaren kastar samtidigt de tre färgtärningarna. Sedan får han lägga en färgtärning på vardera av de tre avsnitten.

Därefter får han från varje avsnitt ta bort träpinnen med tärningens färg och stoppa in den i motsvarande färgpunkt på bläckfiskens fångstarmar.

Tärningar			
Tärning 1:	Alla tre färgtärningarna kan läggas på siferraden.	Från varje avsnitt kan nu en träpinne med tärningens färg tas bort.	Tre träpinnar tas bort från siferraden och stoppas i bläckfiskens fångstarmar.
Tärning 2:			
Tärning 3:	Tyvärr kan man här bara lägga dit två färgtärningar.		Endast två träpinnar kan tas bort från siferraden och stoppas i bläckfiskens fångstarmar.

Under spelets gång får spelarna hela tiden bestämma strategi, när de hanterar färgtärningarna. Vilka färger har jag redan? Vilka fler färger behöver min bläckfisk? Var lägger jag de olika tärningarna, så att jag kan dra ut de använda träpinnarna?

De färger som bläckfisken inte längre behöver stannat kvar i hålraden ovanför vattenytan.

Spelslut

Den som först fyller alla sugkopparna på bläckfisken "Calculino" vinner spelet.

Sifvertärningsvariant för barn från och med 4 år:

Spelförberedelse

Spelet förbereds på samma sätt som för utgångsvarianten. I stället för de tre färgtärningarna används dock här de tre sifvertärningarna.

Spelets gång

Den förste spelaren kastar samtidigt de tre sifvertärningarna. Sedan får han lägga en sifvertärning på vardera av de tre avsnitten på hålbrädan. Tärningsbilderna över hålraden är bra för mindre barn, eftersom de på så sätt får en direkt koppling till tärningen. Dessutom lägger de den utskrivna siffran under hålraden på minnet.

I första omgången är tilldelningen av tärningarna inte så viktig. Den blir emellertid allt viktigare under spelets gång. Vilka färger har jag redan? Vilka fler färger behöver min bläckfisk? Var lägger jag de olika tärningarna, så att jag kan dra ut de använda träpinnarna för att fylla på Calculinos tentakler?

Tärningar			
Tärning 1:	Alla tre sifvertärningarna kan läggas på siffraden.	Från varje avsnitt kan endast en träpinne med tärningens färg tas bort.	Tre träpinnar tas bort från siffraden och stoppas i bläckfiskens tentakler.
			
Tärning 2:			
			
Tärning 3:			
			

Nu får spelaren från varje avsnitt ta bort lika många träpinnar som tärningen visar och stoppa dem i bläckfiskens färgpunkter med motsvarande färg.

De färger som bläckfisken inte längre behöver stannar kvar i hålraden ovanför vattenytan.

Spelslut

Den som först fyller alla fångstarmarna på bläckfisken "Calculino" vinner spelet.

Expertvariant för barn från och med 6 år (addition):








Spelförberedelse

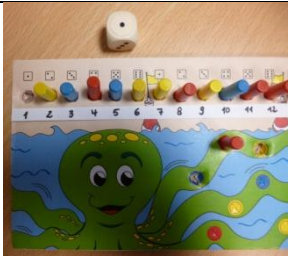


Spelet förbereds på samma sätt som för varianten med sifvertärningar. Det är lämpligt att för denna variant lägga en siffrerad (1–18) på papper eller vit tejp över de tre avsnittsuppdelningarna (1–6). För att underlätta förståelsen skall tärningsbilderna inte täckas över.

Spelets gång

Den förste spelaren kastar samtidigt de tre sifvertärningarna. I denna variant kan spelarna själva bestämma, om de vill räkna en, två eller alla tre tärningarna. Under varje omgång tas nu endast **en**

träpinne bort. Även i denna variant gäller det för spelarna att handla strategiskt och fundera på vilka färger som fortfarande fattas i Calculinos tentakler och var de kan få de nödvändiga färgerna.




<p>Tärningar</p> <p>Tärning 1:</p>  <p>Tärning 2:</p>  <p>Tärning 3:</p> 	<p>Spelaren har följande möjligheter</p> <p>Variant 1: $3+5+1 = 9 \rightarrow$</p> <p>Träpinnen vid siffran 9 tas bort</p> <p>Variant 2: $3+5 = 8 \rightarrow$</p> <p>Träpinnen vid siffran 8 tas bort</p> <p>Variant 3: $3+1 = 4 \rightarrow$</p> <p>Träpinnen vid siffran 4 tas bort</p> <p>Variant 4: $5 + 1 = 6 \rightarrow$</p> <p>Träpinnen vid siffran 6 tas bort</p> <p>Variant 5: 1 eller 3 eller 5 \rightarrow</p>	<p>Variant 1:</p>  <p>Variant 2:</p>  <p>Variant 3:</p>  <p>Variant 4:</p>  <p>Variant 5:</p>
--	--	---

	<p>Träpinnen vid siffran 1, 3 eller 5 tas bort</p>	 <p>eller</p>  <p>eller</p> 
--	--	--

Spelslut

Den som först kunnat fylla fångstarmarna på bläckfisken "Calculino" vinner spelet och är räknekung.

Tips för förskollärare:

	<p>Sortering (ålder: 4+): Låt barnen sortera träpinnarna efter färg. På så sätt befäster de kunskapen om grundfärgerna. Dessutom kan barnen få en första förståelse för mängder.</p>
	<p>Bläckfiskens levnadssätt (ålder: 4+): Tala med barnen om livet i havet. Gå in på specialiseringar och anpassningar av djurlivet i detta habitat. Speciellt kan ni tala om det intressanta liv som spelets huvudperson lever. Ett besök på ett akvarium kan då vara till stor hjälp.</p>
	<p>Räkning (ålder: 5+): Använd träpinnarna att räkna med. På så sätt kan barnen klara de första enkla räkneuppgifterna. Talområdet bör från början begränsas till 5 och kan sedan efter behov utvidgas, t.ex. 3 blå träpinnar + 1 röd träpinne = 4 träpinnar.</p>

	Barnen kan på detta sätt visuellt uppfatta mängder och utveckla en föreställning om dem. Dessutom kan de räkna antalet träpinnar för att komma fram till rätt resultat.
--	---

Tips för föräldrar:

Ta er tid med ert barn för att upptäcka grundfärgerna och koppla dem till de första siffrorna. Leta gemensamt i hemmet eller utomhus efter föremål med grundfärgerna blått, gult och rött. Hur många blå, gula och röda föremål hittar ni? Ni kan också göra en utflykt till ett akvarium. Vilka fiskar är blå, gula eller röda och hur många finns det av varje färg? Kanske träffar ni under besöket på akvariet också på den som spelar huvudrollen i spelet – bläckfisken. Att studera bläckfiskens rörelser och levnadssätt kan vara spännande för både barn och föräldrar.

Boxtext:

Det stora havet har många stora och små inlevånare. Till dem hör också den åttaarmade bläckfisken "Calculino" och de vackra sjöstjärnorna, som prunkar i tre olika färger. Helst av allt solar de sig på bojarna som finns överallt i havet. Calculino har redan sett mycket av det stora havet och känner därför också till de vackraste bojplatserna. Han har berättat mycket för sjöstjärnorna om detta, och nu vill han också föra dem dit och sedan hem igen. Under resan kan han alltid med sina sugkoppar föra med sig fyra sjöstjärnor av varje färg. Hjälp Calculino att så snabbt som möjligt ta ombord fyra blå, fyra gula och fyra röda sjöstjärnor för att börja den långa resan över havet.

Nyttigt för: räkning av antal, första lösandet av räkneuppgifter, igenkänning, benämning och sortering av färger, finmotorik